

札幌市立大学機関リポジトリ <https://scu.repo.nii.ac.jp>

# 現代芸術論におけるデザイン学生の授業感想と教員からの通信 3 1980年代の美術から現在（2007年）までの現代美術

著者	上遠野 敏
雑誌名	札幌市立大学研究論文集
巻	2
号	1
ページ	77-94
発行年	2008-03-31
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1261/00000098/">http://id.nii.ac.jp/1261/00000098/</a>

# 現代芸術論におけるデザイン学生の授業感想と教員からの通信 #3

## 1980年代の美術から現在(2007年)までの現代美術

上遠野 敏

札幌市立大学デザイン学部

**抄録：**本研究は「1980年代の美術から現在(2007年)まで」の四半世紀の現代美術を分かり易く解説したものである。本学デザイン学部の授業「現代芸術論」での毎回の授業感想で書かれた学生の質問や疑問を、次回の授業までに筆者が返答を作成して「上遠野通信」として配布したものを基にしている。特に関連の深い記述を抜粋して、講義で教授した内容や、美術の考え方、学生からの質問や感想の分析と考察を交えて、現代美術の基本理念、表現の時代背景、表現の地域特性、作品概念、表現論の観点から明らかにした。デザインや芸術文化を創造するためには、先人の歴史を学ぶと同時に芸術文化も学ばなければならない。創造の源泉として、本研究が考え方の大きなヒントになるであろう。「ダダイズムからポップアートと1960年代の美術まで」を#1、「ミニマルアートからニューペインティングまで」を#2、「1980年代の美術～現在(2007年)まで」を#3とした。現代美術の系譜を通して作品の理解を深めることを目的としている。

**キーワード：**現代美術の基本理念、表現の時代背景、表現の地域特性、作品概念、表現論

### I. 研究の背景・目的

芸術は「哲学の具象」である。特に現代美術は「時代を映す鏡」とも言われ、時代背景と密接な関係を結んだメッセージが現れている。それは表現の自由を最大限に保障している証である。しかし現代美術に対して本学デザインの学生を含め人々の情報は極端に乏しく、難解であり垣根が高いと感じているのが一般的である。鑑賞する側にも多少の知識を必要とするのは「美」の価値観が時代とともに変化して、創造の概念が拡張しているからと言える。本学2年生を対象にした「現代芸術論」の講義では、1910年代のダダイズムから2007年の現在までの流れを、先人のユニークな創造の作品スライドを見せながら、筆者が現代美術家としての目を持って易しく解きほぐした。表現の自由を尊重しながら、発想の展開を理解することは、デザイン活動においても自己の心を解放して創造空間を拡張してくれるものと確信している。

本研究では「1980年代の美術から現在(2007年)までの現代美術」の現在の美術と言える四半世紀の作品を講義した内容と併せて、学生から寄せられた質問に答えることによって、「現代芸術の基本理念、表現の時代背景、表現の地域特性、作品概念、表現論」の観点から現代美術の歴史を概観し表現の根幹を明らかにした。

学生の現代美術に対する戸惑いや興味は、授業を進めらる中で理解が深まり親しみへと変化する心理も読み取ることができる。本学の特徴である看護学部との学部連携

の授業においても、デザイン教育においても現代美術の創造の歴史を系譜を通して理解を深めることは、人間性をより豊かにして、デザインや看護の専門性をより拡充することが期待できる。

### II. 研究方法

#### 1. 現代芸術論について

受講生 88 名、本学デザイン学部 2 年生 76 名、札幌市立高等専門学校専攻科 1 年生 12 名。

選択科目、2 年次前期、90 分×15 回、2 単位

#### 〈科目のねらい〉

現代芸術の基本理念とその特徴を、時代背景や地域特性とともに概説する。モダンアート、ダダイズム、シュルレアリスム、抽象表現主義、ポップアート、ミニマルアート、アースワーク、コンセプチュアルアート、ポストモダニズム等について、代表的な作家の作品を紹介しながら、歴史的・地域的特徴について概観する。

#### 〈授業の目標〉

- ・20 世紀から現在までの現代芸術が系譜を通して理解することができる。
- ・現代芸術の理解を深めることによって、デザインの専門性を拡充することができる。
- ・表現の自由を尊重し、発想の転換や創造の概念を学ぶ。

表 1 現代芸術論シラバス

第1回	現代美術概説：モダンアートから現代までの流れ1	アート関連：ショートフィルム紹介1
第2回	現代美術概説：モダンアートから現代までの流れ2	// 2
第3回	芸術の転覆①：マルセル・デュシャンの反芸術的たぶらかし	// 3
第4回	芸術の転覆②：ダダイズム，シュルレアリスム	// 4
第5回	脱イリュージョン：抽象表現主義，アンフォルメル，具体美術	// 5
第6回	大衆文化の夜明け①：ネオダダ，ポップアート，フォトリアリズム，オブアート	// 6
第7回	大衆文化の夜明け②：ブリティッシュポップ，ヌーボレアリズム，ネオダダ・オルガナイザーズほか	// 7
第8回	概念の構築：ミニマルアート，プライマリー・ストラクチャー，コンセプチュアルアート	// 8
第9回	物の言葉を聴く①：アースワーク	// 9
第10回	物の言葉を聴く②：アルテポーベラ，もの派	// 10
第11回	ポストモダニズム①：ニューペインティング	// 11
第12回	ポストモダニズム②：1980年代の美術・アートメディアとしての写真，ニュースカルプチャーなど	// 12
第13回	多様化する表現：1990年代の美術・シミュレーションほか	// 13
第14回	物質と非物質の行方：現在の美術	// 14
第15回	映像アートの検証	

## 〈授業の流れと内容〉

授業シラバスの後半部分の第12回から第15回までの講義での現代美術のながれが本研究の考察事項である(表1を参照)。

授業では豊富なスライド資料と映像資料，レジュメ，参考資料を用いて行われる。第12回ではポストモダニズムのニューペインティング以外の美術を紹介。1980年代の美術とアートメディアとしての写真表現やイギリスのニュースカルプチャーなどを取り上げた。第13回では、多様化する1990年代の美術を取り上げ、活動が顕著なシミュレーションを中心に紹介した。第14回では物質と非物質の行方：現在の美術状況を紹介。第15回には映像アートの検証を取り上げた。同時に、アート関連のショートフィルムも毎回紹介している。アート系の映像は、マスメディアに取り上げられることも少なくマイナーとも言える。しかし良質な映像が多く学生の感性と知識を立体的に涵養するために行っている。

## 2. 学生の授業感想について

「現代芸術論」では毎回の授業終了時に講義の感想を書いてもらっている。授業感想は出欠確認もかねている。真摯な感想が寄せられて、授業内容が伝達できていることが確認できる。講義で聞き漏らしたことや疑問に思ったことの質問も多いことが分かった。2回目の授業から毎回、レジュメと併せて授業感想や質問、疑問に答えるA4サイズ、8ページの「上遠野通信」(図1)を発行した。学生との往還の中から、現代美術が系譜を通して理



図1 レジュメと上遠野通信

解することが可能な110ページを超えるテキストを作成した。

本研究では「1980年代の美術から現在(2007年)までの現代美術」の上遠野通信の中から、特に関連事項の深い学生の質問と筆者の答えの記述を抜粋した。意味の補完をするために、各美術様式の講義内容の簡略な説明と紹介した作家も併せて掲載した。

## III. 研究成果と考察

「1980年代の美術から現在(2007年)までの現代美術」の現在の美術と言える四半世紀の美術の変遷のながれから「現代芸術の基本理念，表現の時代背景，表現の地域特性，作品概念，表現論」の観点で、学生の授業感想や

質問を交え現代芸術の歴史を概観し表現の根幹を明らかにする。

## 1. ポストモダニズム②：1980年代の美術

### 1-1. アートメディアとしての写真の台頭

絵画や彫刻，デザインの美術教育を受けたアーティストが，写真をアートメディアとして使用する表現が台頭した。世界的な動向で写真芸術としてではなく，絵画と同じように，アートツールとして写真を用いている。詳細は下記の教員コメントを参照。

**アメリカ：**シンディー・シャーマン，ロバート・メイプルソープ，サンディ・スコグランド，ウィリアム・ウェグマン，マイク&ダグ・スタン（スタン・ツインズ）

**イギリス：**ギルバート&ジョージ

**ドイツ：**ベルント&ヒラ・ベッヒャー，ローター・バウムガルテン

**日本：**杉本博司の作品を紹介。

#### 1) 学生の感想から抜粋

この時代，写真を用いるアーティストが増大した。写真家の写真とは観念も概念も違い，アートを表現するために写真を用いている。学生はこのことに新鮮な感覚を感じたようである。自分でも出来るかもしれないと思わせる感覚は重要である。

■アートメディアとしての写真の台頭：絵画でなく写真の分野でもアートが成り立ち認められていることを始めて知った，80年代は写真を取り入れたアート作品が多くなった，写真の作品がいろいろ見られて楽しかった，光の当て方（視点）によるストーリー性の増大や広がりによってささやかな場所を深く見つめてしまうような作品に仕立ててしまうことに感動，アメリカの写真アーティストの作品はセクシュアルな部分が多く今の若い人たちが気に入やすいと思った，写真のはじめの方は過激だったけどその時代背景が見えました。

■アメリカ■シンディー・シャーマン，高校時代から興味があったので改めて見られて良かった，映画のシーンの様な写真が好き，絵画のような写真は斬新■ロバート・メイプルソープ，リサ・ライオンのファン，理想の肉体は美しい，綺麗な花はエイズでの死を予感■サンディ・スコグランド，手の込んだセットがすごい，セットの不思議さと写真のもつリアリティが混ざり合っていて良かった，物づくりの細かさやモチーフが面白かった，造形された猫が老夫婦をかこんで都会における孤独を表す作品がすごい，人間と猫をどちらが主体であるか分か

らなくしているのが都会の孤独をさらに印象深くしている，実際に人間がいる空間につくり物を置いて新たな空間を作り出す作品に興味を持った，青とオレンジのコントラストが良い，干しぶどうやチューリップの花など根気のいるセットづくりで感服，猫や魚の作品が好き，やってみたく■ウィリアム・ウェグマンの飼い犬のマンレーが小さいマンレーの彫刻を認識しようとしている写真が可愛くて好き，マンレーをつかった「嵐の夜」の作品は嵐の記憶を蘇らせる不思議な作品，ポストカードが欲しい，マンレーが可愛い■マイク&ダグ・スタン（スタン・ツインズ），写真もメディアであるということを始めて認識されました，写真技術が新鮮，バラの写真すごく好き，セピア調が良い，印画紙をカラージュしているのがカッコ良い，また写真をやりたくなった。

■イギリス■ギルバート&ジョージ，社会へメッセージが感じられた，ポップな写真は今の時代にも合うしおしゃれ，表情や構図が良い，おじさんのユニット良い，色使いが良い。

■ドイツ■ベルント&ヒラ・ベッヒャー，すごく興味を持てたし想像をかき立てられた，産業遺産などの類型が美しかった■ローター・バウムガルテン，シンプルな造形だが心に響く，木のタイルを剥がした中に赤い羽を1枚が印象的，自然の中に作り物を置くのが面白い。

■日本■杉本博司，白と黒の空間がたまらない，綺麗，世界の海の水平線すごく良かった，ハゲタカのジオラマの写真が良い，映画1本を写真の収めると何も写っていない作品が哲学的，世界観が好い，作品がすごく好きになりました。

#### 2) 学生の質問・疑問と教員のコメント

写真は直截的な事物を描き出す情報量の多いメディアである。そこに身を置いて出会いを待つ写真芸術と違い，作家は丹念に造形物やセットを作り作品として写真で表現する。現実と仮想を織り交ぜ，時代の表現者としての作品に関心を寄せる。

#### Q 1. ベルント&ヒラ・ベッヒャーの写真作品の意味は？

ベルントとヒラはご夫婦です。20世紀の産業遺産と言える物件を世界中の類型を求めて撮影しています。タイポロジー（類型学）の写真と言われています。写真の作品ですが，ベネチアビエンナーレでは彫刻賞を頂いています。産業遺産を長年撮る事によって記録的なモニュメントとして評価を得たことになります。ベッヒャー夫妻の写真は被写体の高さの中間位置かやや下方にカメラがセットされています。鉱山の巻き上げ機などの背の高い

被写体は相当高い足場が組まれた事が推測されます。その上に影が出来ない曇天の日の撮影である事が写真から読み取れます。

Q 2. アートにはセクシャルは欠かせないのだなあと思った、人間の身体は身近であるがゆえに魅力的なのだろうか。特に今回、エイズに関する作品が多かったのが印象的だった。

Q 3. アーティストには、やはりゲイやレズが多いのか、それともカミングアウトしている人が多いだけなのか。

Q 4. 性をテーマとしたアート：性とアートは、その時代、時代を反映させている気がする。永遠のテーマなのかな。

Q 5. シンディー・シャーマンをはじめ、性を題材とした作品はすごいと思う反面結構ショッキングなものが多かった、女性だからこそああ言うテーマで思いつきテーマのものが出来るのでしょうか。また問題にはならないのでしょうか？

人間像を表現する場合、表面の美しさなどを論じるだけでは物事の本質には迫れないことが多いですね。多様な角度から真実を追求すると、当然ながら性も一つの問題としてクローズアップされます。山村浩二アニメ「年をとった鰐」も同様です。即物的な表現は回避されていますが作品は性の本質を突いています。アーティストは真理探究が創作の糧なのです。自分をごまかしてまで表現を曲げることを嫌います。真実に忠実に生きようとして必然的にカミングアウトする場合もあるでしょう。各々の個人の問題ですから多様な生き方が望ましいのです。私たちが常識や規範に無意識に縛られているのを意識出来ない方が哀しい事実かもしれません。このような考えを持てるのも 80 年代位からの価値観の一つと言えるでしょう。性をテーマとした作品は特別なことではなく、多くのアーティストによって制作されています。表現の自由の現れです。良く誤解されるのがポルノグラフィーとの混同です。ポルノグラフィーは性的情動を煽動する事を目的にしています。アートは何らかの問題提起を作品を通して表現しています。それが性であること……なのです。人間の身体はいつでも魅力的なものです。ですから恋愛感情などが生まれます。男と女、男と男、女と女もあり得るでしょう。ゲイに関わらず性に奔放となればエイズに感染することがあるので自分の身体は自分で守るのは当然な事です。

シンディー・シャーマンは社会における男性から見た作られた女性像をあぶり出しています。男性週刊誌などのピンナップの女性像をはじめ学校や職場での女性像など、全て男から見て都合の良い愛玩的な女性像を自ら被写

体となって告発しているのです。レイプなどの男性の暴力によって身も心もズダズタになった女性像を演じているのです。しかし性的な身体は彼女自身ではなくフェイクな作り物で、まがまがしさをより引き出しています。作品は一見ショッキングに見えますが入念に作られた造形なのです。これをアートと言います。

ロバート・メイプルソープをアメリカでの展覧会で見ました。性器や性的な表現が多々ありましたが、どれも美しいアートと言える写真でした。親子が仲良く鑑賞していたのが印象的でした。その後、彼の展覧会が日本で開催されましたが、性的な表現の写真は一切展示されていませんでした。法律や国民性の違いがあるでしょうが、問題を回避する美術館側の姿勢にも問題があるのかもしれないですが、性＝卑猥、けしからぬ、とそれを許さない国民性があるのも事実です。

Q 6. カラー写真よりモノクロやセピアの写真の方が神秘的で、静けさがあるように感じますが、作家たちは使い分けているのでしょうか。

カラー写真にはカラーでしか表せない良さがあります。モノクロやセピアは色彩をミニマムに切り詰めているので、写真が余計なおしゃべりをしない良さがあります。今回ご覧になった作家の作品が良かったので神秘的で静謐な表現に見えたのです。それほど作家の写真は素晴らしいと言うことです。カラー写真を自分の思った色に再現（焼く）のはとても大変な事なのです。プロの写真家でも自分で焼く人は少なくプロのプリンターに付きっきりになって指示を与えながら焼く事が多いのです。モノクロやセピアの場合、自分で焼けますのでデッサンを描く様に光で濃淡を操り納得が行くまで焼けるのです。

ロバート・メイプルソープの場合、晩年の花の写真はカラーでと使い分けたようです。それまでモノクロにこだわったのはカラーを操る自信がまだなかったからと言っていました。杉本博司さんの場合、全てがモノクロです。現在、デジタルが主力となって、印画紙や暗室用品の中小企業がなくなっています。全てデジタルな世界がくるのでしょうか。

## 1-2. ニュースカルプチャー（イギリス）

80 年代にイギリスで彫刻のニューウェーブが台頭した。今までにない造形言語でミニマルとも抽象彫刻とも違う、人々との距離を縮めるような親しみのある彫刻が作られた。プライマリー・ストラクチャーのアンソニー・カロ、フィリップ・キングを師として次世代の作家がニュースカルプチャーの動向を示した。詳細は下記

の教員コメントを参照。

ジョン・デービス、デビット・マック、リチャード・ディーコン、アニシュ・カプア、アントニー・ゴームリー、エドワード・アーリントン、トニー・クラッグ、バリー・フラナガン、ビル・ウッドローの作品を紹介。

### 1) 学生の感想から抜粋

ミニマルアートの切りつめられた形態の反動か、純粹に造形の創造性を楽しむ彫刻表現である。インスタレーションでの空間操作も取り入れた造形は、より自由で学生の心を楽しませたようである。想いもしない発想が刺激となっている。

■ニュースカルプチャー：今まで見て来た美術様式のなかで一番強く衝撃を受けた、芸術性が明快。

■イギリス■デビット・マック、ユーモラス、瓶の水で立体を作るのが好き、水の作品は本物の女性が入っているようで驚きました、バービーがコンテナを持ち上げている作品面白い、バービー人形がたまらない、雑誌の集積で作品を作るのがすごい、雑誌の洪水の表現が面白い■アニシュ・カプア、顔料を振りかける作品が美しかった、単純な作業で最良な結果を出す作品のに感銘、お椀型の作品の虚空の作品を見たい■アントニー・ゴームリー、人体の内側に人間の真の姿を表すことに感銘、パンを食べたところが人型になっていてすごい作品、体育館の中にテラコッタの人形がびっしりと2万體並べてあるのが自分の好みにあう■トニー・クラッグ、物を並べているだけなのに奇麗、グラデーションに並べたプラスチック作品が綺麗、無意識に秩序づけて並べて行く感覚に悦を感じる、石膏の歯の作品良かった■バリー・フラナガン、跳ぶうさぎの像が面白い■ビル・ウッドロー、洗濯機を切り抜いてギターやチェンソーを作るのは面白い。

### 2) 学生の質問・疑問と教員のコメント

デビット・マックの作品は楽しい。学生の感想にも記載されてる通りである。バービー人形とコンテナの作品はあっぱれである。アートは楽しさも重要。

Q 1. デビット・マックのバービー人形とコンテナの作品は先にバービーを大量に並べて上にコンテナを載せているのですよね。潰れないように先に計算を出しているんですか？

多分、何度かの試作を繰り返して経験の中から数量や重量を割り出しています。もちろんバービーを先に置いて

てコンテナの載せる手先のレベルを揃えていると思います。クレーンで直接載せるとバランスが取れないので、ジャッキの上にクレーンでコンテナを載せてから慎重に降ろしていると思われます。しかし意表をつく作品ですね。見ていて痛快。アートは楽しさも必要かと思います。

### 1-3. 80 年代の彫刻・立体・インスタレーション

単体の彫刻や絵画に飽き足らず、空間全体を支配するインスタレーション手法を採用する作家が台頭、場の特性や歴史性、社会性を認識し空間を変容させる美術動向が多くなった。詳細は下記の教員コメントを参照。

アメリカ：ジュディ・シカゴ、レッド・グルームス、マーク・ディ・スベロ、ジュディ・ファフ、デボラ・パタフィールド、ルイズ・ブルジョワ、ジョン・エイハン、ナンシー・ドゥワイヤー

ドイツ：レベッカ・ホーン、ウルリッヒ・リュクリーム、ボルフガング・ライブ

フランス：クリスチャン・ボルタンスキー、ジャン＝ピエール・レイノー

ポーランド：マクダレーナ・アバカノビッチ

日本：戸谷成雄、遠藤利克、深井隆、舟越桂、土屋公雄、寺内曜子、川俣正の作品を紹介。

### 1) 学生の感想から抜粋

彫刻の概念がより拡張して多様な表現を見せる。現実空間を支配する立体作品には圧倒される。

■80 年代の彫刻・立体・インスタレーション：インスタレーションの作品はアイデアしだい何でも作品になるので面白い。

■アメリカ■ジュディ・シカゴ、女性像を皿や性器で表すのがすごい■レッド・グルームス、地下鉄の作品がにぎやかで子どもの見るようなアニメのワンシーンのようでわくわくします■デボラ・パタフィールド、馬の彫刻には虚無感がある■ルイズ・ブルジョワ、おぞましい世界観を感じます、六本木ヒルズの蜘蛛の彫刻見ました■ナンシー・ドゥワイヤー、文字の家具が面白い、文字の引き出し欲しい。

■ドイツ■レベッカ・ホーン、自動でバイオリンが動く作品が良い、装置と音を作って展示するのが画期的、ハイヒールとバイオリンの作品が印象的■ボルフガング・ライブ、花粉で作品を作る発想がすごい、くしゃみでないの。

■フランス■クリスチャン・ボルタンスキー、死者の光のモニュメントが良い、明かりの使い方がほのかで綺麗。

■ポーランド ■マクダレーナ・アバカノビッチ、ポーランドの歴史と人々の悲しさが伝わってくる作品。

■日本：急速に発達するコンクリート社会で木のぬくもりが恋しくなって木彫作品が増加したのだろうか（昔から日本では木彫の作品が多いです。この時代によく木彫作品で現代美術の中で活躍出来る作家が出てきたと言うことです）、木を使った作品は温かみを感じる。

■深井隆、「逃れいく思念」は椅子に羽がついているのがおしゃれ ■舟越桂、人物の木彫作品は見ると安らぐ不思議な感じが好き、人物の顔がかっこいい ■寺内曜子、室内と外の大きな空間を意識させる作品は見ていて気持ち良かった。

■その他：写真やニュースカルプチャーは今まで見た作品より入り込みやすかったし、絵よりインパクトが強い、作品にはお国柄や性別が良く現れているのが面白い、女性の作品は男性の作品とは別の雰囲気を感じる、絵画より写真や彫刻に惹かれる、彫刻は面白い、女性でも有名な作品を生み出す人がいることを認識、アイルランドの旅行に言った時巨大な跳ぶうさぎが道路に沢山いました。見たことがあるのものが紹介されると嬉しい。

## 2) 学生の質問・疑問と教員のコメント

やはり日本人作家に関心を惹くようである。特に舟越桂の彫刻は静謐で崇高な人物像である。制作方法について明らかにした。他に、講義を進める中で作品から社会的な思考へと発展する質問もある。

Q 1. 遠藤利克さんの作品で「火は神聖なもの」と解説がありましたが、どこからきている思想ですか？

神道や仏教、仏教と習合した修験道などからきています。火は魑魅魍魎の跋扈を滅し穢れや煩惱も滅するので、清浄で神聖なものと言われています。遠藤利克さんの作品は柩（ひつぎ）と言われています。滅しても、なお現れる神聖な生命の水脈を表現したのでしょう。

Q 2. 舟越桂さんの作品は服も木ですか？

作品の服も木彫です。素材は楠（樟：くす）です。楠は香りがとても良い木で白檀の変わりに香木として仏像に使われる木です。昔は樟腦の原料にもなりました。舟越さんの上半身像の作品の場合、服の部分と頭部は別々に作ります。頭部は差し込み式です。手がある場合は手を差し込むタイプの作品もあります。布のしわなどはあえて簡略化して彫り着彩を施しています。舟越さんの作品は鎌倉時代の玉眼が入ったりアリズム表現とゴシックの彫刻にインスピレーションを得ています。元々、木彫には着彩が施され玉眼も入っていましたので、それを踏

襲したのです。現代の新たな人物像を新鮮な切り口で照射した木彫作品として世界的に評価されています。

Q 3. 舟越桂さんの人物像の目はわざと斜視にしていると聞きました。

目は大理石を削り出して義眼の様な物を作っています。瞳の虹彩なども丁寧に手描きでつくられます。クリヤーラッカーを何層にも塗って目の光沢も出しています。後頭部付近をノコで切り取り、丁寧に木を内ぐりをして目の部分まで貫通させて大理石の目をはめ込んでいます。はめ込む角度によって目は斜視にもより目にも出来ます。舟越さんの好みとして、やや遠くを茫洋と見ている。けして観客と視線をあわせない。ですからやや斜視気味に見えるのです。そこに人間像の深淵さを表したのです。

Q 4. 作品のコンセプトは必ず必要なのでしょうか？

コンセプトなき作品など存在しません。ただコンセプトを造形言語の筆頭にするか否かに違いがでます。長年蓄積のある作家は、根底に大きな川の流れのようなコンセプトが横たわっていますので、1作ごとにコンセプトを土台から作る必要はないだけです。何を表現したいのか？ 物事の真理はなにか？ 時代は、環境はと考えると必然的にモノを創るコンセプトは出てきます。ただ物を見て写す作業なら、自己である必要はないのです。

Q 5. 80年代から女性の作品が急に増えましたね、時代背景があるのでしょうか？

現在は、どこの芸術系の大学も女性の方が多いのです。80年代から女性アーティストの進出が顕著になったのは、女性の大学進学率が向上したからです。70年代から女性の社会における地位向上などの運動があって国民の意識も変わってきました。もちろん欧米を手本としているのは言うまでもない。今や文化的な事への興味は女性が圧倒的です。コンサートに行っても、講演、美術鑑賞でも、有名レストランのランチも女性でいっぱいです。世の男性が仕事に追われ文化的な営みを作れない社会になっているのも事実なのです。

Q 6. 自己やメッセージ、ニュースありきのコンセプトであると私は思うのですが、ポストモダニズムの作品などを見ると、コンセプトありで「魂」であるメッセージ等を乗せるのも面白いし、コンセプトだけという「虚」の乗り物を人々に提示、展示するという魅せ方も、中々面白いものであると感心しています。

面白い見方ですね。多重な読み取りに感心しています。

おっしゃる通り、いろいろな考え方や提示方法があるから面白いのです。実は、虚実皮膜の薄皮と薄皮の間とところが創造者にとって一番面白いところなのです。それだけ多様な考えが表現出来る「場」を尊重して作ってきた所に価値があります。人の営為ほど面白いものはないですね。

## 2. 多様化する表現 1990 年代の美術

### 2-1. ネオ・ジオ (シミュレーション)

ネオ・ジオとはネオ・ジオメトリックのこと。幾何学的コンセプトアートを指すが、シミュレーションアートと同意義なために呼称が飲み込まれてしまった。

では、シミュレーションとは？ 私達が馴染みのあるのは、火災訓練や防災訓練などを本当にあったような状況を作り出しあらゆる想定をシミュレーションするなど、飛行機の操縦士を養成するフライトシミュレーションなども耳にしますね。日本のお寺にはシミュレーションと言える作品が多いのです。宇治の平等院は藤原頼通が現世でも極楽な生活をしているのに、来世でも極楽に行きたいと願い、西方浄土を観想するために現世に極楽浄土の阿弥陀の世界を作らせたのです。極楽浄土のシミュレーションと言えるものです。釈迦の教えが衰退する末法の世で庶民は疫病や殺戮に苦しめられていました。でも頼通は庶民のことなどこれっぽっちも思っていないところが哀しい。ネオ・ジオ (シミュレーション) は 90 年代の動向であるが、実は 80 年代半ばから動き出していた。ではシミュレーションアートとは何か？ レプリカや紛い物をアプロプリエーション (流用) して現代社会をあぶり出そうとした美術のことを指します。現在ではあまり使われなくなった美術用語です。詳細は下記の教員コメントを参照。

**アメリカ：**ジェフ・クーンズ、マイヤー・ヴァイズマン、アシュリー・ビカートン、ピーター・ハリーの作品を紹介。

### 1) 学生の感想から抜粋

ジェフ・クーンズの作品がとてもインパクトがある。美術の新たな概念を作り上げた功績は大きい。

■ネオ・ジオ (シミュレーション)：シミュレーションは見えて面白い■ジェフ・クーンズ、お土産物を拡大する作品の考えが新しい、ウサギとか豚の作品は可愛くて好き、美術の新たな概念を作り上げた。

### 2) 学生の質問・疑問と教員のコメント

ジェフ・クーンズの作品に集中した。彼の作品概念が、現在の村上隆や多くの作家の起点になるものである。

**Q 1. ジェフ・クーンズのバスケットボールが水に浮かんでいる作品が黒人社会を表現しているとか、どうして分かるのですか。作家が説明するのですか？**

作家が説明したと思われます。当時、ジェフ・クーンズはネオ・ジオ (シミュレーション) の代表作家として美術雑誌によく取り上げられていました。その作品解説にそのようなことが書いてありました。まず考えてみましょう。日本の豊かな状況は世界では当てはまりません。南米になぜサッカー選手が多いかわかりますか？ エチオピア・ケニア・タンザニアに長距離選手が多いのはなぜでしょう。身体能力の高さもさることながら、貧しくて靴が無くてもボール一つあれば出来るスポーツだからです。マラソンなどは裸足でも OK。ローマオリンピックで金メダルを獲得したのは裸足のランナー、アベベ選手 (エチオピア) でした。アメリカのプロバスケットプレーヤーには黒人が多いですね。貧しくても (水面下) でも浮かび上がるために、ボール一つに命を託してサバイバルを勝ち抜いた姿がそこにあるのです。どうやら、日本の様に大学に全入学できるような、おしなべて機会均等の社会状況とは違うようです。

**Q 2. ジェフ・クーンズの「ラビット」の説明がよく分からなかった。風船にステンレスをかけたのですか。**

夜店に売っている銀色のうさぎの風船。それを型取りしてステンレス鋳造をしてピカピカに磨き込んだ作品が「ラビット」です。アプロプリエーション (流用) で日常的なローカルチャーの産物を彫刻と言う台座に載せてしまうことによって、ハイクルチャーに仕立ててしまう企てなのです。現代社会をシミュレートしたということです。本物を見た時、彫刻としてとても可愛いのと、その発想の良さに強く心が打たれたことを思い出します。

**Q 3. ジェフ・クーンズは自分の手ではなく職人に作らしているということですが、作らなくてもコンセプトを提示するだけでアーティストになれるんですね。**

マルセル・デュシャンのレデ・メードを覚えていませんか。ミニマルアートのドナルド・ジャッドは図面を書いて作品は工場で作る発注作品です。クリエートすることは創造であり直接作らなくても創っているのです。身近なところでは、建築を考えてみましょう。清家清先生が作った札幌市立高等専門学校の校舎は清家先生が力仕事をして直接作った物ではありませんが、清家先生の作品



ですね。ですから銀閣寺は足利義政が創ったのです。侘び茶の茶道具は職人が作ったのではなく千利休が創ったのです。直接作りたい作家は作ればよろしい。概念で新しいシステムを創る作家がいても良いのではないのでしょうか。

## 2-2. 他の 1990 年代美術

90 年代の美術の動向はシミュレーションが最も台頭したが、それらの動向と関わりを持ちながら多様な表現が見られました。情報化時代になり瞬時に世界の物事が分かるようになると、個々の作家が独自の作品を模索して流派や動向と一緒にする必要になったのではと考えられます。この時代の特徴はメッセージによるアートやインタラクティブアート、ビデオインスタレーション、フィギュアアートなどの作品が顕著である。80 年代に引き続き写真によるアートも相変わらず多い。詳細は下記の教員コメントを参照。

**アメリカ：**ハイム・スタインバック、マイク・ケリー、アラン・マッカラム、ジェニー・ホルツァー、バーバラ・クルーガー、ダン・グラハム、ロバート・ゴーパー、クリスチャン・マークレー、チャールズ・レイ、トニー・アウスラー

**イギリス：**マーク・クイン、リチャード・ウィルソン

**ドイツ：**キキ・スミス（ドイツ生まれアメリカ育ち）

**カナダ：**ジェフ・ウォール

**バハマ：**ジャニー・アントニ

**ポーランド：**クシュシトフ・ウディチコ

**チェコ：**ヤナ・スターバック

**日本：**アラーキー（荒木経惟）、森村泰昌、岡部昌生、青木野枝、柳幸典、宮島達男、内藤礼、笠原恵美子の作品を紹介。

### 1) 学生の感想から抜粋

90 年代はシミュレーション以外、美術様式としてのジャンル分けが出来ないくらい多種多様である。多様であることは個の尊重である。ますます現在の美術に近づくことが認識できる。

■多様化する表現 1990 年代美術：90 年代あたりから表現方法がさまざまになりジャンル分けが出来なくなっているのが理解出来る、詩や文字というジャンルが出てきてアートの幅がどんどん広がってきた、どれも人間のあり様が 90 年代以前とはだいぶ変わってきたのかなと思った、病的というかその時代のストレスが痛いほど伝わるものが多いと感じた、自分でも作りたい。

■アメリカ ■マイク・ケリー、ぬいぐるみの作品が可愛い ■アラン・マッカラム、10 万個のカプセルの様な作品に驚き ■ジェニー・ホルツァー、テキストの美術にすごく興味を敷かれた、電光掲示の文字のメッセージ作品が印象に残った、グッゲンハイムに螺旋に配置された電光掲示板の作品がすごい、LED の光の文字の作品を真っ暗な部屋で見たい。光が綺麗 ■バーバラ・クルーガー、T シャツで知っていた、作品がポップで好き、メッセージや言葉によるアートは興味深い ■クリスチャン・マークレー、心の音楽を聴くのが良かった、すべて裏側に展示された写真が気になる ■トニー・アウスラー、人形に顔のプロジェクションはインパクト大。

■イギリス ■マーク・クイン、自画像が全て自分の血液を凍らした作品に驚き。

■ドイツ ■キキ・スミス、ショックを受けた、人間の本质を形にして、それを他の人を考えさせることもすごい、人間とは何？ 生きる意味は何？ と興味あります。

■カナダ ■ジェフ・ウォール、図書館の中に巨大なおばあちゃんは最高、人が哀しいのが一番哀しい。

■バハマ ■ジャニー・アントニ、石鹼とチョコレート病理心理の作品がすごい。

■ポーランド ■クシュシトフ・ウディチコ、公共の建築物に政治的な映像プロジェクションはすごい。

■チェコ ■ヤナ・スターバック、肉のドレスにびっくり、胸毛のシャツが面白い。

■日本 ■アラーキー（荒木経惟）、作品が好きなのでもっとやってほしかった ■森村泰昌、作品の情熱を感じる ■岡部昌生、ベネチアの記事を見て興味を持っていた、作品を見てみたい、時代の表現者ともいえる ■青木野枝、鉄の作品はシンプルだけど惹き付けるものがあって好き ■柳幸典、各国の国旗の中を蟻が漂う作品はすばらしい、ウルトラマンの作品を直島で見ました日の丸を表しているとは初耳です、ウルトラマンで日の丸がユニークで面白い ■宮島達男、LED の生から死のカウントダウンすごい、光が綺麗。

■その他：心の音楽に共鳴した。大学の周辺なら川が流れる音とか鳥の鳴き声とかを聞かないのは絶対にもったいない、日本人の作品も面白かったし分かりやすい印象を受けた、毎週どんどん作品が自由になってきて面白かったです。こんなのも作品になるんだというものがあってちょっと発見した感じで楽しい、日本人のアーティストも結構いるんだと思った、光を使う作品はわくわくして好き、今回の作品は広告にありそう（アートが見方や考えを開拓して提示、広告がそれを後追いつけるのが現状ではないでしょうか）、カフェとアートが密接なのが良い。コンテンポラリーアートって分かりやすいとこ

ろがある。

## 2) 学生の質問・疑問と教員のコメント

社会に対するメッセージアートから自己の表現に照らし合わせたり、人間の本性を真摯に問う作品の関心からの質問に答え、美術の考え方を明らかにする。

Q 1. ジェニー・ホルツァーやバーバラ・クルーガーの作品のように、絵画や彫刻だけがアートではないということ気付かされ、芸術の可能性をも見せられた気がします。自分は絵も下手で、デザインの世界に少し不安を感じていました。表現したいイメージがあるのにそれを形にできない。伝えられない。そんなやるせない気持ちが最近は生まれてきました。でも今日、先生の話聞いて、自分にも出来るかもしれない、弱気になる必要はないんだ、ということ気付かされ、勇気づけられました。表現する、そして伝える手段はたくさんあります。その手段をどう選び、組み合わせるかが自分の作品を作る大事な一歩になるように思います。今日、先生の話聞いて本当に良かったです。

ありがとうございます。デザインやアートは見栄えより、まず心ではないでしょうか。一生懸命なところがあると良質なモノへと磨かれていきます。清家清先生は良く5本の指を例えて、「5本の指よりその間にあるものが面白いのです。」と言っていました。つまり現在、職業として世に認められている建築とか広告とかインダストリアルデザインとかもさることながら、それとそれを繋ぎ新たな価値創造を造り出すことに努力しなさいということです。人と同じでなくて良いのです。人と比べる必要もありません。自分が泳ぎたい水をまず作ることからはじめましょう。聴く耳を持つ謙虚な姿勢を持ちながら、自信を持って頑張ってください。期待しています。

Q 2. キキ・スミスさんは人間について追求した結果、どういった答えがでてきたのですかね？

キキ・スミスさんは人間とはこういうモノではないかと一生追求している作家です。答えを求めているのではなく、作品を通して人々に提示をして考える材料としているのです。彼女の作品は精神としての人間をふまえつつ、肉体としての器や動物の側面の物質としての人間像を赤裸々に追求しています。ですから、見る人にも衝撃を与える様な直接的な表現が多いのです。生き物を殺して生命を維持する。そして排泄する。妊娠する。出産する。人と人がいがみ合う。ずるい人間。むつみ合う人間。愛すべき人間。それってすべて事実ではないですか。美と醜を超えた先に真の創造があることをキキ・スミスさ

んは示しているのではないのでしょうか。

## 3) 美術の見方考え方についての質問

アーティストは性の問題提起も作品です。性をタブー視せずに人間の根幹として向き合う姿勢を涵養する。

Q 1. 今まで「性」について考えるのはいけないことだと思っていましたが、最近この授業で色々な作品を見て、少しずつ抵抗感がなくなってきた気がします。「こういう考え方もあるのだ」という別の考え方を受け入れられるようになったのでしょうか。

性を肉体面からも精神面からもしっかり考えないと自分を大切に考えていないことに繋がります。自分を大切にしてください。性＝淫靡ではないのです。心が淫らなことが問題なのです。人間の本質を理解するには、性も当然大きな問題でこれからも深く考える必要があります。何より生命の神秘のおおもとです。おろそかにしてはなりません。

## 3. 多様化する表現：物質と非物質の行方

### 1990年代末～現在の美術

#### 3-1. 1990年代末～現在の美術

2001年の9・11事件のテロにより国際状況に緊張がもたらされた。アーティストの作品にも直接的か間接的に影響が現れた。アジアの国力が益すことによりグローバル化が促進されて各種国際展が多い。主要な国際展では著名な作家に出品依頼が集中する状況まで発生した。

どこに見に行っても同じような作家ばかりとアートも二極化が見える。映像のアートが相変わらず多い。空間全体を使用するインスタレーション作品は、映像においても、立体作品においても、特別なことではなく当たり前の様に行われるようになった。新たなデジタルコンテンツのメディアが登場すると、メッセージによるアートやインタラクティブアートはやや下火となった。現在の傾向は物質から非物質へ、そしてまた物質への流れとなりフィギュアアートがよりリアルに作られ人類への警鐘的役割りを果たしている。彫刻においても絵画においても写真表現においても、パソコンが画材と同じレベルのツールとなると、もう一度、物を作る原点から表現の中に活路を見いだしているように思える。美術の流派や動向が無くなり、個人の創意や社会的な関わりにおいて活動する時代ではないだろうか。詳細は下記の教員コメントを参照。

日本：福田美蘭，村上隆，奈良美智，中村正人，中原公

大, 松井紫朗, ヤノベ・ケンジ, 会田誠, 西山美なコ, 小林孝亘, 須田悦弘, できやよい, 森万里子, 日野之彦, 棚田康司, 三沢厚彦, 塩田千春, 渡辺剛, 澤田知子, 大巻伸嗣, 小谷元彦, 本城直季, 柴田敏雄, 小野裕次, Mr. アメリカ: マシュー・バニー

イギリス: ダミアン・ハースト, チャップマン兄弟 (ジャック&ディノス)

ドイツ: トーマス・ルフ, ヴォルフガング・ティルマンス, アンドレアス・グルスキー, カタリーナ・フリッチュ, フランツ・アッカーマン, バルケン・ホール, ロレッタ・ルックス

イタリア: マウリツィオ・カテラン, バネッサ・ピークロフト

オーストラリア: ロン・ミュエク, パトリシア・ピッチニーニ

ブラジル: ヴィック・ムニッツ, ペアトリス・ミリャゼス, トニーコ・レモス・アウアット, エルネスト・ネト

アルゼンチン: レアドロ・エルリッヒ

南アフリカ: マルレーネ・デュマス

中国: 祭國強

韓国: スウ・ドーホーの作品を紹介。

## 1) 学生の感想から抜粋

真にライブな美術と言えようか。学生の歩みと同時代の美術である。雑誌やメディアで見る作家も多く、作品の解説を聞くことにより理解をさらに増して、数多くの感想が寄せられた。「違って良い」と子育ての言葉にもあるが、美術もまったく同じである。多様な表現や考え方があって、芸術文化は益々豊かなものとなる。

■多様化する表現: 物質と非物質の行方, 1990年代末～現在の美術: 芸術文化はその時代を象徴しているところがあるが今回は今の時代なのでリアルに伝わってきた、自分が好きな作品が多くて楽しかった、自分の好みに合う作品が多かった、すごく表現の幅が広がっていて自由さを感じた、知っている作家さんが出てくるようになりました、優しい感じのものがあって子どもの良さが出ているのが良い、ドイツの作品と日本の作品は何か通じるようなものを感じ日本人とドイツ人は少し似ていると思った、アーティストのテイストとか作風は必ずしも1つとは限らないし無理に限らない方が良いと思いました、今日のは、苦手な作品がいくつかありました、人体系は怖いですが、現在って一番分らないです、混沌として何をやっていいし何をやっていいのか分からなくもあり

難しい、今日見た現在の美術は日常から離れた印象で何となく世の中と戦っている感じがした、世の中を楽しんでいる感じの作品も見たい、物質の性質を利用した作品が多く面白かった。

■日本: 日本人の作家の作品が好きです、表現の仕方に共感が出来る部分が多い気がします、理解出来ない作品でも惹き付けられる。

■福田美蘭, 視点というものを鑑賞者に一任するのではなく絵画の方から新たな視点を提示していて斬新、名画を違う角度から描く発想が面白い、名画の他の視点の作品は絵が上手くないと出来ない作品だと思う、絵画の中の人の視点から描くなんて思いつかない、絵の中の人物にも命があって目が見えるんだ、視点の違いでもっと作品が面白くなるんだ、表現技法が思いつかないような視点から見えていて好き、おすしと豆ごはんのカラー反転絵画が衝撃的、天井と壁のコーナーピースの絵画と額縁の仕組みの不思議さ、発想が新鮮な驚き、相当な想像力が必要と感じた、固定概念を払い柔軟な考え方を学びたい。

■村上隆, 初期の作品が今のと違って驚いた、作品が可愛い、カイクイクイ可愛い、よく理解出来ない、オタク文化を汚された気がする。

■奈良美智, 作品が印象的だった、独特の口元は見透かされているような神秘を感じた、目を閉じた人形(?少女)の絵がじっくり見ると目の周りの青が本当に血管のようでそのリアルさと全体的な人間を模してはいるが確実に人形(?少女)にしかない可愛らしさが合わさっていて怖かった■中村正人, コンビニ看板のパターンやマクドナルドの看板を使った作品は考えもしない発想で面白い、ポップアートに通じるものを感じた、金沢の21世紀美術館で見ました・工芸出身で驚いた記憶がある、看板は意外に大きなものなのですね■中原公大, レゴ17万個の作品が印象に残った、形態がユニーク■ヤノベ・ケンジ生理食塩水のタンクの中で浮遊してみたい、他の作品の中にも入ってみたい、イエロースーツが面白い、メカニックスーツ夢があって良い、作品の発想が良い、高校の担任の同級生で作品みました、小学生男子の頭の中みたいでメカニクな未来でした、放射線防護服の作品を芸術の森美術館で見た、大きな作品を1人で作るのがすごい、近未来なのに懐かしい、昔のアメリカのアニメに出てきそうな造形にハマりました■西山美なコ, 一目惚れしました、シュガークラウン綺麗で繊細、綺麗、シュガークラウンは繊細ではかない感じが心惹かれた、食べ物で作った作品が大好きなので欲しい、砂糖でどうやって作ったのか気に成ります、リボンの付録の様なドレスアップルームが綺麗■できやよい, テレビで見た■森万里子, 巫女の作品が好き、UFOが綺麗、近未来のイメー

ジをしっかり持っている、お金をかけただけあって綺麗で美しい、脳波を映像にする作品に実際に入ってみたい、企業の新商品みたい■日野之彦、展覧会で見た、子供の神聖な部分と内に秘められた俗物的な陰の部分を併せ持った印象的な作品、足を食べている作品が怖い■三沢厚彦、“ANIMALS”を旭川に見に行ってきました、動物が実物ではないけど、日々近くで触れ合うことができないキリンや象など近くで見れたらこんな気持ちかなと面白く感じました、気持ちが安らぐ様な表情、思わず触りたくなるような肌、展覧会自体の見せ方は大変良くて充分に楽しむことが出来ました、わくわくしたり気持ちが高ぶる作品がとて多くて素晴らしかった■塩田千春、ドレスの作品が意味深■渡辺剛、身近な山はあるのです■澤田知子、自分が変装して写真にするのは面白い■小谷元彦、作品が綺麗、バンビや女性の構成が好い■本城直季、作品には驚いた、ジオラマを可能な限り本物ばく見せるのではなく、本物を作り物ばくみせる逆転の発想を面白く感じた、写真がミニチュアを撮ったように見える、本物か偽物かがだまされるぐらいすごい、本当にミニチュアの模型と思っていたので驚いた、作品集持っています、特に好き■小野裕次、シャンドリアの写真が水のようにも見えて綺麗。

■アメリカ■マシュー・バニー、拘束のドローイングの意味が今日分かった、実際に出来たドローイングを見た、すごく面白い人だと思った。

■イギリス■ダミアン・ハースト、サメのホルマリン漬けにビックリ、赤ちゃんがおなかに入っている人体表現がすごい■チャップマン兄弟(ジャック&ディノス)、おぞましい表現だが考えさせられる。奇形な人体表現は苦手、あまり抵抗は無かったが何を表現しているのか分からなかった。

■ドイツ■トーマス・ルフ、ドイツ人の端整なポートレートが印象的■ヴォルフガング・ティルマンス、写真が綺麗で見いった、写真に感動した、ネガがない写真好きです、カップの中のカオスの写真が好き■カタリーナ・フリッチュ、ねずみの作品が可愛い、3mの作品はいらないけどミニチュアが欲しい■ロレッタ・ルックス、作品好き、写真の女の子は可愛い・肌の色といい首筋のラインとといいなじといいまさに完璧です(絵画と写真の良さを併せ持った作品ですね。少女や子どもの頭部をCGでやや拡大して幼さを誇張しています)。

■イタリア■マウリツィオ・カテラン、ブレーメンの作品が好き、骨の作品なのにチャーミング、骨のブレーメンの音楽隊はシュールながらも温かさと笑える面白さが感じられて好きだ、あれの小さいものがあれば自分の部屋に飾ってみたい、パウロ4世の作品は宇宙(神)から

の贈り物が隕石で神を信仰している者たちをまとめる者に送られたと考えられる、隕石が落ちてきた作品すごく可愛いと感じた■バネッサ・ピークロフト、本物のパフォーマンスを見てみたい、女性の姿が綺麗。

■オーストラリア■ロン・ミュエク、初めて見た時衝撃を受けた作家、作品が好きです、あれだけリアルな人物像を拡大して作れるのに感心■パトリシア・ピッチニーニ、DNAを操作する事への人類に警鐘の生き物たちですね、人間らしさのある生き物の生活が見えるようだった、幹細胞の生き物が気持ち悪かった、作品が好き、芸術的観点の性とは美しく面白いものですね。

■ブラジル■ヴィック・ムニッツ、レンズという自分の眼とは違う眼を通して作品を撮る楽しさを体験したいと思った■ベアトリス・ミリャーゼス、花のような作品が好き、現代の芸術の中でも綺麗な絵画、今の時代でもこんなに綺麗な絵を描く人がいて嬉しかった■トニーコ・レモス・アウアット、じゅうたんの毛を集めた作品がよかった、バナナドローイングは出来そうな気がするのでやってみたい■エルネスト・ネット、垂れ下がる優しい形が素晴らしい、竹林のようにも見えて日本的に見えた、あの中でリラックスしてみたい。

■アルゼンチン■レアドロ・エルリッヒ、金沢の21世紀美術館で見てみたい。

■南アフリカ■マルレーネ・デュマス、展覧会で見ました、死んだ人の絵はちょっと気持ち悪い。

■中国■祭國強、花火の作品が綺麗、中国の作品が見れたのが新鮮。

■韓国■スウ・ドーホー、展覧会で見ました。

■その他：この授業は視野を広げてくれるので大好きです、最初からの感想や質問が返却されて自分の考えていることの流れが見えて面白かったです、感想がプリントに載っていて驚きました、ありがとうございます、精進します、食べ物を使った作品は何となく抵抗があります、バチがあたるような気がします。

## 2) 学生の質問・疑問と教員のコメント

現在のリアルタイムの美術を的確に解説することは難しい。なぜなら、作家も日々考えを新たにして制作しているからである。雨後のタケノコのように、新しい美術が出てくる。人々にインパクトを与えた瞬間から普遍性との戦いに追われる。そんな中、強靱で目に物を見せてくれる作家だけが評価される。学生の興味のあるモノ、コト、人の質問には、現代を象徴する美術そのものの姿が顕著に現れていて興味深い。

Q 1. 現在の美術の呼称は？ 90 年代 2000 年代の呼称は？

現在は多様化が促進されて呼称はありません。90 年代はネオ・ジオ、シュミュレーションなどがありました。最近では村上隆の「スーパフラット」などがありました。アーティストも賢明になって、昔見たいに「赤信号みんなで渡れば怖くない」方式ではないパーソナルな思考や方法を模索しているようです。

Q 2. 村上隆はキャラクターも日本画も面白い展開でよかった。なぜキャラクターにたどりついたのだろう。

東京芸大の日本画出身です。もともとはノーマルな日本画でしたが、利き腕が腱鞘炎になるほど精緻な絵を描いていました。大竹伸朗さんの作品展を見てショックを受けて現代美術へシフトしました。当初はシュミュレーションアートの騎手（ランドセルプロジェクトや加勢大周プロジェクトなど）としてデビューしたのです。もともと漫画家やアニメーターになりたかったそうですが才能がないのであきらめて芸大に入ると本人が言っていました。1984 年の芸大の大学祭に実行委員として宮崎駿（風の谷のナウシカの公開のころ）講演会を企画したのが村上隆です。やはり捨てきれない憧れがあったのでしょう。日本画はもともとフラットな表現なのです。マンガもセルアニメもフラットであることを認識して DOB ちゃんが誕生したのです。そこからスーパーフラットのキャラクター絵画やフィギュアのパラダイス。彼は、もともとオタクだったのですからツボにはまった表現なわけです。しかし、ヒロポンちゃんなどのフィギュアはなぜかオタクたちから「こんなのオタクじゃない」と一瞥され、いじけた時期もあったそうです。現在、村上隆はアンディ・ウォーホルのようにファクトリー制を敷いて大勢の制作スタッフを使って制作しています。桃山や江戸時代の狩野派のようなアート制作&アートマネジメント組織を目指しているようです。実際、村上隆の作品を見ると、実に手堅くしっかり描かれていて、厳しいプロの仕事師としての側面も見えます。彼の言葉を紹介しましょう。「村上嫌いとか、村上の作品のどこが良いのかわからないとか、批判はいくらでも受け付けます。それより世界とどう戦うのかの言葉を用意していないやつから何を言われても勝負にもならない。」

Q 3. 1990 年代からフィギュアを意識した作品が出てきたと講義で言ってましたが、なぜ、この時代に目立つようになったのでしょうか。人々の眼が、物質があふれる世の中に慣れきってしまって、即物的な見方になってしまったとも考えられますか？

20 世紀のこれまでの人体彫刻はフォルム（形）やマス（量塊）やムーブメント（動姿）を美の規範としていましたので、フィギュアのような作品が登場しても「こんなの彫刻じゃない」と一瞥にもされなかった状況がありました。フォトリアリズムの様な人体彫刻もマネキンのようなもので色物として見られてきたのです。フィギュアが作品として登場するのはジェフ・クーンズの「ラビット」やキッチュな置物をアブロプリエーション（流用）してフィギュアにしたローカルチャーをハイカルチャーに変換する企てがあつたからこそと思います。コンセプチャルな表現の枠の中で表現の生命線を獲得したのです。現在は村上隆を筆頭にフィギュアが花盛りです。サブカルチャーと言うローカルチャーを抜きに文化を語ることは出来なくなった時代の現れと歩調を同じくしています。

Q 4. 西山美なコさんのシュガークラウンの作品すごい！ 永く保つものなののでしょうか？

西山美なコさんは少女文化や宝塚に興味があるようです。ですから雑誌リボンの付録のような切り抜き組み立て作品を巨大につくります。シュガークラウンの元はシンデレラのガラスの靴の展開から出たそうです。壊れやすくてはかないものの象徴的作品と言えます。時に壊れた作品も展示されています。金属の筒を土台に砂糖・卵白。ゼラチンの混ぜたものを絞り口から絞りだし丹念に絵を描くようにジュエリーを作るように制作していると思われます。菓子や砂糖細工でこのようなものはありますが、形の出来映えや装飾に感心があり意味を問う事はありません。これを美術作品として提示する所に意味の発生が生まれるのではないのでしょうか。展示の際にはアクリルケースやガラスケースの中に収められ公開されています。シュガークラウンは実に繊細に作られていて感心します。

Q 5. 森万里子さんの数億円かった「Wave UFO」の作品がすごかった。鑑賞者の脳波を見せるというのは「こういう波形だ」という映像をだす」というプログラムの機械を作っているのですか？

「Wave UFO」は 2005 年のベネチアビエンナーレのアーセナーレ（造船所）会場の企画部門に展示されました。正式には脳波を見せるのではなく、脳波から送

られた信号を入力してプログラム変換された画像を見せる作品です。内部に入るためには2時間～3時間待ちの状況でした。やむなく断念しましたので、その映像は見えていません。システムのプログラム等の技術協力も当然得られていると思われます。画像は何通りかのプロットタイプを当てはめて映像を見せるのではなく、鑑賞者からサンプリングした脳波の情報をカオス的にどんどん画像が増殖や変化して行く画像と思われます。

**Q 6. 今日の現代的な作品を見て、すごいメッセージ性の強いものが多いなと思いました。ヤノベさんのイエロースーツとかチャップマン兄弟みたいに環境汚染を訴えたものとか……。**

全ての作品が社会性を帯びている訳ではありませんが、近年の作品は社会への警鐘と言える作品を多く見かけようになりましたね。ヤノベ・ケンジさんの作品はチェルノブイリ原発事故（1986年、現：ウクライナ）で放射能に汚染された場所を元に人類のサバイバルを意図した作品が作られています。そこから自然界の放射能を感知してある数値に達すると動き出す作品が作られています。チャップマン兄弟の異形、奇形の人物像は社会のモラルや規範を問う作品だそうです。社会問題や戦争などの惨禍をモチーフにしている事は間違いありません。ベトナム戦争でアメリカは化学兵器・ダイオキシンを使用した枯葉剤を散布しました。この薬品は催奇性が極めて高いので胎児に奇形を生じさせます。今でもベトナムの人々を苦しめています。そのような事例を参照している事は考えられます。パトリシア・ピッチニーニの作品はDNAを操作することへの警鐘です。人類は神の領域まで踏み込んで、この先どうなるのでしょうか。

**Q 7. 写真：アンドレアス・グルスキーは人気ですか？ 地下の写真を撮る日本人の作品も好きです。**

アンドレアス・グルスキーはドイツの写真アーティストです。よくご存知ですね。ベルント&ヒラ・ベヒャーを師とするベッシャー派の一人です。師と同じく累計学（タイポロジー）の写真といえます。スーパーマーケットの整然と並んだ品物、証券取引所のデスクとパソコンとバイヤー、サンパウロの階層の駅舎などデジタル処理で見事なパースペクティブな世界を構築していて素晴らしい写真です。ドイツの美術館で作品を見ました。地下の写真は畠山直哉さんです。渋谷や東京の地下水路をライト1本の照明で表現しました。鉱山のダイナマイトの発破の写真や野球場に中古車が詰め込まれた見本市を上空から撮影した写真などで有名。「2001 ベネチアビエンナーレ」にも選出されました。

**Q 8. マシュー・バニーがクレマスター3で口でくわえているチーフのようなものは特殊メイクですか。**

「クレマスターフィルムバージョン」2003年のリミックス版解説バージョンでその姿が記憶にあると思います。こんな大きな口を開けている事は不可能なので特殊メイクで作っていると思います。フリーメーソン（イギリスで発生し世界中に派生した男性の秘密結社）の徒弟役であるマシュー・バニーが口を封じて修行の目的を達する姿勢そのものを表しているかのようです。美術といいセットといい実に周到に作られています。作品は映像に収斂するばかりではなく、それらの美術やセット、展開としての写真まで作品として提示されます。マシュー・バニーの作品は全貌を把握する事があえて困難なような作り方に成っています。

**Q 9. マシュー・バニーはワセリンが好きなのでしょう。私もタバコを作品に使おうと思っていました。すごい沢山落ちていてげんなりします。**

ワセリン (vaseline) 元々は商品名。原油の高沸点留分から得られるメタン系炭化水素を主成分とするゼリー状物質。さび止め、軟膏、化粧品などに使用<sup>9)</sup>。(はてなダイアリー HP より)

「クレマスター3」ではマイスター役のリャード・セラ(彫刻家)が熱で溶かしたワセリンをぶちまけてグッゲンハイム美術館の螺旋の通路に流れるワセリンを徒弟の修行のタイマーとしていました。日本文化を元にして制作された「拘束のドローイング9」では、捕鯨文化とクジラの油脂のイメージを表していました。高温で溶けるワセリンを型にに入れて固まった所をクジラを解体するかのようには鯨刀で切り刻む。固まって粘性を維持しているワセリン。半透明な物質性に魅力があるのではないのでしょうか。タバコはダミアン・ハーストの作品にあります。肺ガンなどの元と言われています。経済活動と医療費の問題などを表すことが可能ですね。モラルの問題として「げんなり」を表現しますか。

### 3) 美術の見方考え方についての質問

新しい時代の美術が出来れば当然のように、制度やモノの考え方の見方の疑問が発生する。それを誘発させる力がアートにあることを認識したい。学生は実に正直に自己と社会を見ているのかが分かる。

Q 1. どの作品を見て思いますが、時間や労力を惜しんでいては良い作品は作れないのだと感じました。作品の中には制作過程を考えると気が遠くなりそうなものもありますが、時間をかけた分、心に溜まる作品に成るのだと思います。

作品を見るのは一瞬ですが作るのは大変です。ご自分で作られて意のままに成らないことが多々あるかと思います。作家は制作しながら深く沈潜してオリジナルは何か。言いたい事は何か。と思考を常に問い直しながら作品を作っています。全人格をかけて時間や労力を惜しまず制作しています。その時間の中からこそ結晶化された良質な物が出てくると信じています。もし借り物の言葉で作品が上手出来たとしても自己も他者もごまかすことは出来ません。真性に自己を問う作業がアートといえるものです。

Q 2. 芸術家の身体の中には少なからずグロテスクなものが含まれているという考えが今日の授業を受けて思い浮かんだ。人間には残酷な一面もあるし、その感覚が人の中心的な部分に直結していくという考え方も私の中にはある。実際にそのような大切な感覚を無くして生きて行けるとは思わないし、生きて行く上で必要な事なのだろう。その中にユーモアとグロとエロチックを生み出すアーティストはすごいと思わせる1時間半だった。

人間はグロテスクでエロチックな生き物です。昨日食べた肉は死肉であり腐肉なのです。生命を奪って食卓を飾ります。人の不幸も嫌いではありません。意外に残酷なところがあります。エロティシズムはもともと美と官能からでた美学的な言葉なのです。エロチック＝猥褻と成ったのは近代や現代のことと思います。私達の身体は視点を変えればエロとグロの塊です。欲求を自制したり暴走させながら生きています。しかし、それを認めながらも崇高な精神も併せ持つことが出来ます。そこが人間の面白いところですね。ユーモアで清も濁も飲み込むアーティストは真正な人なのです。

Q 3. 時代背景や風潮、表現の自由……今回見た作家の中で浅はかなコンセプトで作品を作っている人はいないと思うが、本人のモラルの問題で片付けるには、色々と難しいと感じる作品が多かったと思います。

モラルは各々によってボーダーラインの引く所が違います。一言でモラルの問題として片付けられませんね。チャップマン兄弟の異形、奇形の人物像は社会のモラルや規範を問題提起していること自体が作品の大きなコンセプトでもある訳です。ですから、これは容認出来ないと言う人がいてもよろしい訳です。作品はビジュアル

で見ることが可能ですから、多少モラルを逸脱しても良質と言えるかもしれません。世の静かに潜行している「悪」などは表面に見えないだけに真に悪質なのです。でも実態が見えないだけに人々の目が向かないだけなのです。

Q 4. メディアでアートは出来るだろうか？

私は数学者も物理学者もアーティストだと思っています。今まで誰もがなし得なかったビジョンを頭に描けるからです。絵や彫刻、映像だけがアートではありません。メディアでアートは出来ます。メディアはこうあるべき。コンテンツはこうあるべきなどはありません。自分たちで新しい道を作ってはいかがでしょう。

Q 5. 今まで紹介された作品の中でも自分の性格やコンプレックスが反映されたものがあった。

優位性はコンプレックスの裏返しです。コンプレックスは人を大きく成長させてくれます。著名な作家ほど強烈なコンプレックスと優位性の表裏一体と言えるでしょう。

#### 4. お勧め映像&アニメーション

映像も現代美術を語る上では外せない。1970年代から現在までの実験映像やアニメーションをセレクトして現代美術として紹介したものを掲載する。学生は毎回の映像作品を楽しみに授業に出ていたようである。良質な映像は学生の感性和知識を立体的に涵養する。

##### ①ヤン・シュワンクマイエル

1934年チェコのプラハ生まれ。世界を代表するパペット、クレイアニメーションの映画監督。

「悦楽共犯者」1996年／87分 一部のみ上映。

男女6人、各々の誰にでも思いあたる快樂原則（郵便配達婦の一コマ2分程度）

「地下室の怪」1983年／14分

おつかいでジャガイモを地下室へ取りにいった少女だが……夢かうつつか……シュワンクマイエル長編の傑作「アリス」1988年／84分の元となった短編。

「闇・光・闇」1989年／7分

クレイアニメの傑作。魚は水が分からない……不条理の極。永い間チェコの体制が抑圧された背景の現れか？

## 「永遠の対話」1982年／4分35秒

アルチンボルドー（16世紀のシュールな肖像画家）の肖像画風の三者の永遠の対話。「本能」や自然を象徴する野菜や果物。「技術」や技能を象徴する台所用具類。「理性」や知性を思わせる文房具類。いつだって「ひと」の理性は本能に負けてしまう。この三者のバランスのなかで文明や文化は築かれ繰り返されている。

## 「情熱的な対話」1982年／2分55秒

男と女の情熱。恋愛とは夢遊病者のようなものである。お熱が下がると、やっかいな現実が待ち受けている。怖いですね。すざましい「崩壊」が見もの。ひとくれの粘土でのアニメも見事。

## 「フローラ」1989年／24秒

アルチンボルドー風のひとが瞬く間に腐敗して崩れて行く。生命の短さを条理で、ひとの運命を不条理で表現。コップの水はかなわぬ願いか？

## ②マシュー・バーニー

マシュー・バーニーはアメリカの現代美術家。自らが出演する映像作品の中で用いた彫刻をインスタレーションとして発表している。パートナーである歌手のビョークとの間に娘が一人いる。

## 「クレマスター フィルムバージョン」2003年のリミックス版解説バージョン／31分

「クレマスター 3」の後半部分の「ジ・オーダー」と題されたNYグッゲンハイム美術館の螺旋の5層を使った映像。フリーメーソン（イギリスで発生し世界中に派生した男性の秘密結社）の徒弟のゲーム。キーポイントにアメリカの超巨匠、彫刻家リチャード・セラを起用する。崇高な知性と周到な思索で創造された異世界。もはやアートは「もの」や「こと」から別次元へ。

## ③ブラザーズ・クエイ

1947年アメリカ・フィラデルフィア生まれ。ステーブとティムの双子。ロンドン王立美術大学（RCA）でグラフィックデザインを学ぶ。ヤン・シュヴァンクマイエルを敬愛し多大な影響を受ける。

## 「ストリート・オブ・クロコダイル」1986年／22分

1942年ゲシュタポ将校に路上で射殺されたポーランドの画家、作家のブルーノ・シュルツの短編集「肉桂色の店」（1937）の中の1篇「大鰐通り」が原作。人形（パペット）の動きが秀逸。人間の役者では、このリアリティー

を演じるのは無理でしょう。凄いイマジネーションと租界の神秘に彩られています。セットも情景も見事。パペットアニメーションの最高傑作。

「ヤン・シュヴァンクマイヤーの部屋」1984年／14分  
チェコの人形アニメ作家シュバンクマイヤーが弟子に知識と技術を伝授する。弟子はクエイ兄弟の分身か？セットが秀逸。針1本の動きに注目。あなたもお弟子さんになってアニメ制作の現場に立ち会いましょう。

## ④柏尾和直

札幌高専工芸デザイン卒業、同専攻科修了、京都芸大大学院構想設計修了、同大学院博士課程メディア・アート領域満期退学、現在京都市立芸術大学非常勤講師。「陰∞隠輪花」は札幌高専5年の卒業制作である。アニメーションを組み込んだ映像作品を中心に、駆動する装置型作品やドローイングなどの平面作品、それらを使用したパフォーマンスなど多様なメディアで作品を展開中。

## 「陰∞隠輪花」1998／15分

「陰∞隠輪花」は「星の王子さま」をヒントに、点燈夫やウワバミを媒介に、子供の純粋なこころを失った大人の浄化、再生の物語である。世阿弥や茶の湯への憧憬やシュヴァンクマイエルやBrクエイの影響が反映されているが、セットなどの美術も全て手作りで、弱冠20歳の作品としては秀逸である。その後も、独自の表現を模索する真摯な姿勢で作品を制作。映像の新世代として活躍が期待されている。

## ⑤トニー・ヒル

1946年ロンドンに生まれ。不思議な実写映像を駆使。人気のある映像作家の1人である。

## 「車輪の歴史」1992年／1分

車輪変遷とそれを軸に、風景が回転する不思議な映像。

## 「ヴェアーを持つ」1993年／1分

ヴェアーの先にカメラ？ 観客が振り回される。

## 「時報映像」1990年／1分

ビッペン時計の長針を水平レベルにした不思議な映像。

超短編、わずか1分に心血を注ぐ心意気に注目。どうやって撮ったのだらうと不思議テクを駆使し痛快至極。人生はかくも楽しく遊べるものです。遊ばれることが大好き



なあなた。そろそろ一人遊びしてみましようか。

#### ⑥ジョルジュ・S（シュウィツゲーベル）

スイスを代表するアニメーション作家。

「鹿の一生」1995年／5分15秒

狩人に拾われた鹿の物語。自然から隔離され人や猟犬に馴れ過ぎた鹿が塀の外に出た……悲劇が、善意と悪意は表裏一体なのだと思うせる。

#### ⑦山村浩二

東京造形大学絵画科修了。日本を代表する短編アニメーション作家。

「頭山」2002年／10分

頭山（あたまやま）は落語の演目の一つ。男の頭上で非現実世界が入れ子状態に展開。日本の浮き世を鋭く諷刺。山村浩二の描画が秀逸なアニメ。23の映画祭で受賞・入賞を果たした。

「年をとった鰐」2005年／13分

フランスの童話映像化。線による描写がすばらしい。年老いた鰐と蛸お嬢さんの愛情悲話。

#### ⑧束芋（たばいも）

京都造形芸術大学卒業。現代の社会を風刺したアニメーションを制作。

「にっぽんの台所」1999年／6分20秒

主婦の台所と自殺、リストラなど現代社会を風刺したアニメーション。（ビデオインスタレーション）

#### ⑨アウレル・クリムト（スロヴァキア）

パペットアニメーションとピクシレーション（実写コマ撮り）のチェコの新星

「怖いもの知らずのフランチ」2002年／16分16秒

その名の通り怖いもの知らずのフランチがお化け酒場で大暴れ。木彫で作られたパペットは必見。

#### ⑩オットマー・グッドマン

スイスが生んだピングの原作者。1992年に第一巻のビデオ発売。1年ほどしてテレビ放映し爆発的人気となる。第1巻には「僕はピング」「ピングの魚つり」「ピングの卵のおもり」「ピングのスキーレース」の4作品が収録され初期の傑作ぞろい。万国共通ピング語の発

想の良さやクレイアニメの面白さを存分に発揮。当時は新鮮な驚きであった。世界中の大人から子供までを魅了している。

「ピングの魚つり」／5分

ピングが魚つりに出掛けアザシのロビと初のご対面。2人（ひき）のやり取りから心温まる友情が芽生える。動きといい言葉（万国共通ピング語）といい秀逸。初期の傑作中の傑作。

#### ⑪森本晃司

ANIMATRIX「アニマトリックス」、映画「マトリックス」をモチーフに、9つの短編からなるオムニバスアニメーション、「ビヨンド」はその一編。

「BEYOND」ビヨンド 2003年／14分30秒

「ビヨンドメイキング」8分45秒

東京のとある近未来と昭和が混在された世界。猫を探しているうちに超常現象が……俯瞰しておれる景色が圧巻。

#### 1）学生の感想から抜粋

お勧め映像&アニメーションの中から、山村浩二の「年をとった鰐」の感想を例に抜粋して学生の声を掲載する。学生は映像から多様な視点の感想を寄せてくれる。紙幅の関係から山村浩二の「年をとった鰐」を例にして創造とは何かを読み取る参考とする。

■山村浩二アニメーション「年をとった鰐」

■「女性的役割の支えによって成功を収めたサクセスストーリー的な感じでしょうか。昼は日常の生活の支え、夜はセックスの支え、献身的な彼女が気付かない所で自身に浸透し最終的にはそれが自分に手を煩わすことなく生きながらえる力となっている。最後の生け贄の少女達は成功を収め力を持った人間に群がる性人形って所でしょうか。この世界の中では食欲＝性欲で結びついているように感じられたので、見ていて少し泣きそうになりました。愛とは一体なんなのでしょう。」

（上記は学生の感想です：なかなか意味の深い読み取りですね。真実は現実を超えたところに存在しますね。愛とは無償の行為だそうです。素晴らしい精神を宿している人も結構いますので世の中も捨てたものじゃないですよ。）

■「私はこの山村浩二先生の作品を見れたけど、この授業を受けて良かったと思うくらい、好きになりました。目が離せない映像を作ると言うことの難しさを感じます。

動きがリアルすぎず、単純すぎず……というのがツボです。「The old Crocodile」も「頭山」のようなメッセージ性たっぷりの作品だと思いました。「愛しい人を食べてしまいたい」という感情は様々な意味があるんだと、彼女なら許してくれる。たとえ1本脚を食べても、という「甘え」。もう我慢できない！ という欲望のぶっつけ対象。それが恋人。徐々に変わる鰐が抱く蛸への感情が、どこかでStopをかけないと止まらない人間のどうしようもない性質を生々しく表しているなと思いました。（これも学生の感想です：同じく意味の深い読み取りですね。愛と甘えは別物なのですが、ない交ぜに行われるのが「恋愛」です。脳が冷静に判断しようとしてもDNAが情動を促進させてしまうようです。人間とはそのようなものです。そのもどかしさが良いのではないのでしょうか。人間と動物との違いは、それを思い悩み葛藤するところにあると思います。だから成長するのです。）鰐の食欲と愛情の天秤が結局食欲の方にあっさり傾いてしまう所が残酷だが童話が原作で子どもへの教訓なのかもしれない■原作を読みたくなった■何千年生きて来た鰐なのに考え方が幼くて可笑的■孫娘の息子の鰐を食べたり仲良くなった蛸食べたのは残酷で図々しい、何も食べないで餓死しようと決めたはずなのに、人間の娘を食べちゃったりする決意の弱さに飽きました■鰐の心が無垢だから同情や切なさを感じられる■食べる音がリアル■蛸を食べてしまって悲しかった（余談：蛸は時に自らの脚も食べてしまうそうです、多分無痛なのでしょうね）■鰐に毎日足を1本ずつ食べられているのに最後まで気付かず最後までワニに尽くし続けた蛸がすごくかわいそうにも、ある意味幸せ者だとも思えた。知らない方が幸せなこともあると思った■恋人の蛸を食べちゃって苦い涙を流した鰐の後悔を感じた■私達はスーパーで売っているパックの切り身とかを食べて実感がないけど、食べる行為は重くて怖いことだと感じた■ボールペンでの手描きの絵に味がある（どうやらボールペンだけではなさそうですがペン1本で何が出来るか？と突きつけられているようです）■単純な線で鰐の感情が表現出来ている■線と塗りつぶしだけでしか作られていないのに「頭山」より衝撃的だった■シンプルな色合いが好き■浜辺と波をボールペンだけで表現して心惹かれた■鰐はひどい事をしているのに憎めない■鰐が黒から赤へ変色して行く意味が分かった■鰐が黒から赤へと体の色が変化するのは日の光だけではなく蛸に対する思いからでもあると思った■蠅・音・涙が印象的な効果■ナレーションのピーター・バラカンがいい雰囲気を出していた■いけにえの少女が笑って食べられるのにゾッとした■オープニングやエンディングの字幕がいい。

以上で、「1980年代の美術～現在（2007年）まで」の美術と映像アートを学生の講義感想や質問を交え現代芸術の歴史を概観し表現の根幹を明らかにした。

#### IV. 結語

本研究は、「1980年代の美術から現在（2007年）までの現代美術」の四半世紀の現代美術の様式を解説したものである。

美術概念は時代背景とともに大きく変遷する。1980年代の美術はニューペインティング以外に多様な表現がある。アートメディアとしての写真表現やイギリスのニュースカルプチャーなど特筆すべき美術を取り上げた。さらに多様化が促進されたのが1990年代の美術である。特に活動が顕著なシミュレーションを中心に紹介した。物質と非物質の行方で現在の美術状況を紹介した。他に映像アートの検証を取り上げた。同時に、アート関連のショートフィルムも抜粋して学生の感想で映像の批評を試みた。現在の美術は定形化された美術様式はない。グローバル化が促進されたゆえの状況である。検証するために世界的な視点で横断的に網羅した。

特に、作品の制作意図を示す「現代芸術の基本理念、表現の時代背景、表現の地域特性、作品概念、表現論」の観点から概観した。各項目ごとに現代美術が理解できるように、学生の質問や感想に答える形で考察を交えながら作品事例をあげて、詳細に表現の根幹を明らかにした。

学生の現代美術に対する戸惑いや興味は、徐々に理解から親しみへと変化し、それに応じて質問や感想の内容も変化するのも教育者として興味深い。デザインや芸術文化を創造するためには、先人の歴史を学ぶと同時に芸術文化も学ばなければならない。創造の源泉として、本研究が考え方の大きなヒントになるであろう。

熱心に取り組んでくれた学生に敬意を表したい。

#### 引用文献

- 1) ワセリン「はてなダイアリー」  
<http://d.hatena.ne.jp/keyword/>

#### 参考文献

- ・ロバート・アトキンス：現代美術のキーワード。東京：美術出版社、1993
- ・美術手帖編集部：現代美術事典 アンフォルメルからニューペインティングまで。東京：美術出版社、1984
- ・美術手帖編集部：現代美術 ウォーホル以降。東京：美術出版社、1990
- ・美術手帖編集部：現代美術入門。美術出版社、1986

- H.W. ジャンソン：美術の歴史 第4部近代世界。東京：美術出版社，1990
- H.H. アーナスン：現代美術の歴史。東京：美術出版社，1995
- エドワード・ルーシー＝スミス：現代美術の流れ 1945 年以降の美術運動。東京：パルコ出版，1986
- 榎本野衣：爆心地の芸術。東京：晶文社，2002
- 中村信夫：少年アート。東京：弓立社，1986
- クリストファー・フィンチ：ポップアート オブジェクトイメージ。東京：パルコ出版，1979
- 巖谷國士：ユリイカ ダダ・シュルレアリスム。東京：青土社，1981
- ケネス・クウツ＝スミス：ダダ。東京：パルコ出版，1976
- artscape 現代美術用語集  
<http://www.dnp.co.jp/artscape/reference/artwords/index.html>
- フリー百科事典 ウィキペディア (Wikipedia)